Nº 5·JULIO/AGOSTO·1985·PTAS.1.300

LOAD'N'RUN

RECOPILACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR

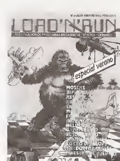
especial verano

MOSCAS
BIPLANO
RESCATE
REY KONG
SKRAMBLE
MUSIC BOX
FORMULA 1
ADIVINANZA
HELIMISSION
GRAFICOS 3 D
EL JOROBADO
SALTIMBANQUIS
TURBO DISK COPY
TRADUCTOR INGLES
MAESTRO DE AJEDREZ

J. Bartoll

COM 64

LOAD N' RUN



DIRECTOR GENERAL
José Luís Fernández
DIRECTOR EDITORIAL
Mario Magrone
DIRECTOR PUBLICIDAD
Joan Caballería
DIRECTOR CREATIVO
Jordi Nin
FOTOGRAFIA
Josep Mª Fabregà
ILUSTRACION
Jordi Bartoll
SUPERVISION TECNICA
Manuel Panicello
REDACCION
Syra Rocchi, María José Brime
IMPRESION
Talleres Gráficos Soler S A
Luis Millet, 69 - Esplugues (Barcelona)
D L B 451 85
FOTOCROMOS
Muralcrom, S A
Numancia, 55-57 08029 Barcelona
FOTOCOMPOSICION
Typex, S A
Llansá, 37 08015 Barcelona
EDITA
Inforpress, S A
Aragón, 63 08015 Barcelona
DISTRIBUYE
Coedis, S A - Valencia, 245

Administración INFORPRESS, S.A. Aragón, 63 Entlo. 2ª 08015 Barcelona. Télex 97785 MEC. Suscripciones: Telf.. (93) 325 91 12 · 223 31 85 · 223 31 84.
Colaboran: Xavier Fdez. Sitjar, Josè Soler, Paolo Gazzari, Jordi Sánchez, Daniel Fdez. Azancot, Cinta Panicello, Catalina Barceló, Mario Dassi, Luis Miguel Gavá, Jean-Luca Lazzarini, Juan Ramón Josa, Jordi Bartoll, Keyboard Training Española.
Corresponsales nacionales: Ignacio García, Madrid; Ana Riscal, Las Palmas de Gran Canaria; José Pena, Sevilla; M. Rivera, La Coruña; Sunsi Díez, Valencia; Ignacio Suasi, Bilbao; Virgilio B Posada, Salamanca.
Corresponsales extranjero: Corrado Vantaggiato, Milán; Danielle Faulcau, París; Javier fdez. Díez, Quito; Bill Boy, New York; Ber Watson, Londres.

Se solicitará control a la O.J.D.

Editorial

Amigos de LOAD'N'RUN, una vez más con vosotros para presentaros, tal como ya os indicamos el mes pasado, el número extra de vacaciones correspondiente a los meses de Julio/Agosto.

Ya os avanzábamos que íbamos a repartir muchísimos regalos, y lo hemos hecho. En vista del éxito hemos decidido continuar repartiendo obsequios a todos nuestros ***nuevos*** *suscriptores, desde el primero hasta el último, (ver detalle en página central), únicamente, para darle más emoción al asunto los primeros obtendrán mejores premios.*

Y... nada más ahora ya os dejamos que disfruteis de estos ¡quince! juegos que publicamos para este caluroso Verano, ¡uf!

J.S.

Juega y aprende

EL REY KONG

El Rey Kong tiene prisionera a tu novia en la cumbre de la montaña a la que puedes acceder subiendo por las rampas que salen en la pantalla. Pero atención, Rey Kong te irá arrojando barriles que debes evitar o bien romperlos. Cuando estés a punto de rescatar a la chica, Kong se la llevará a otro nivel de dificultad, el cual también deberás de superar. Dispones de tres vidas.

CONTROL
JOYSTICK EN PORT 1



TRADUCTOR DE INGLES

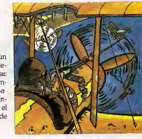
Ahora tienes la posibilidad de tener un intérprete de Castellano/Inglés/Castellano. Este es un programa en Basic con numerosos datas los cuales contienen una extensa cantidad de palabras, su manejo es muy sencillo (encontrarás todas las instrucciones en el programa). Esperamos que te sea de gran utilidad.

SKRAMBLE

Dispones de tres naves para llegar al extremo de la ciudad, para llegar has de atravesar una serie de grutas en las que te irás encontrando con diferentes obstáculos que habrás de superar al mismo tiempo que puedes repostar combustible.

Tienes varios niveles de dificultad que te aparecerán automáticamente cuando hayas completado un recorrido.

CONTROL
JOYSTICK EN PORT 2





Controla ahora los mandos de este avión, despega pulsando fuego y con el joystick hacia atrás. Puedes efectuar toda clase de giros para intentar destruir a la columna enemiga y a sus aviones de protección.

A medida que transcurre el juego puedes ir aterrizando en las pistas que te encontrarás en tu camino y así aumentará el nivel del juego.

CONTROL. JOYSTICK EN PORT 2

Para cambio de opción (nivel) = F-3
Selección nº de jugadores = F-1



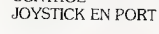
EN CASO DE DIFICULTAD DE CARGA; ¡ALINEAD EL CABEZAL!

Como observareis, al principio de cada cara, hemos incluido un programa especial que os permitirá ajustar vuestro cabezal. El funcionamiento es muy sencillo, debeis conseguir que el contador que aparece en la pantalla llegue de 0 a 8000 sin interrupción. En caso de que el mencionado contador pare en cualquier número y vuelva a 0 sin llegar a 8000, debeis hacer girar el tornillo regulador de azimutaje hasta conseguirlo. Una vez lo hayas hecho en pantalla os aparecerá el mensaje indicador de cabezal alineado.

RESCATE

Como indica su propio nombre, en este juego has de intentar rescatar a todos los hombres de la ciudad que está siendo atacada y trasladarlos a la siguiente ciudad la cual está protegida por un volcán que debes atravesar cuando no esté en erupción, además un o.v.n.i. se irá llevando a los habitantes que han de ser rescatados y no los volverás a ver.

CONTROL
JOYSTICK EN PORT





AJEDREZ



Intenta ganar al ajedrez a un auténtico Campeón, te ofrecemos una gama muy extensa de posibilidades.
Una vez cargado el programa nos aparecerá en pantalla el tablero con las fichas colocadas y en el nivel n.º 1. Los movimientos deben indicarse en coordenadas (Por ej. A2 A4) más «RETURN».

Elección de niveles de juego: Ponemos a tu disposición diez niveles diferentes de juego, los cuales conseguirás variar pulsando «L» y a continuación el nivel deseado (ej. «L9» - «L4», etc.)

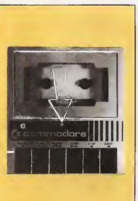
FUNCIONES VARIAS
— Teclas F1, F3, F5, F7 = Cambio de colores del tablero
— Tecla ? = El ordenador da indicaciones para el próximo movimiento. Pulsando «Return» se ejecuta el movimiento.
Tecla CTRL + Ø = Empieza un nuevo juego con colores contrarios
Tecla ← = Nos permite volver al último movimiento (2 Inputs). Aunque esto sea una pequeña trampa, puede ser útil e instructivo.
Tecla DEL = En caso de error en un movimiento podemos anularlo pulsando esta tecla siempre que todavía no hayamos dado «Return»

HELIMISSION

Recoge con tu helicóptero a los espías que tienes en un país enemigo y que están siendo atacados por las fuerzas del mismo, una vez los hayas rescatado llévalos de vuelta a tu base. Ten en cuenta que en cada viaje únicamente puedes transportar un máximo de 16 hombres y que si en tu base no aterrizas en el lugar correcto no podrán bajar del aparato.

- El contador de la izquierda te indica hombres muertos.
- El contador del centro nos dice el número de hombres que tenemos en el helicóptero.
- El de la derecha da los hombres devueltos a la base.

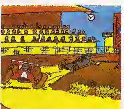
Para girar el helicóptero manten el botón de fuego apretado 1 segundo.
CONTROL: JOYSTICK EN PORT 1



SALTIMBANQUIS

Intenta conducir a los equilibristas a lo largo de la pantalla sin que en algunos de sus saltos lleguen a caer al suelo. Además debes procurar pinchar el máximo número de globos que se encuentran en la parte superior, para ello dispones de 5 vidas.

CONTROL
JOYSTICK EN PORT 1
Teclado 2 = derecha
CTRL = izquierda
F1 = fuego



FORMULA-1

Fantástica experiencia a los mandos de un potente fórmula intenta recorrer el máximo de kilómetros que te sea posible dentro del tiempo que el ordenador te concede. Pasará por pistas nevadas, puentes, tramos nocturnos, etc. etc. y cada vez que tengas un accidente se te obliga a parar en boxes.
CONTROL: JOYSTICK EN PORT 1



LOAD'N'RUN convoca este concurso con la sana intención de demostrar que en nuestro país también hay genios.
Y como estamos convencidos de ello, ofrecemos la posibilidad de editar los mejores trabajos y premiamos el esfuerzo como se merece, con dinero y con el reconocimiento público que debe suscitar toda aportación individual a la colectividad.
Sabemos que contamos con vuestro apoyo y esperamos, queridos amigos de **LOAD'N'RUN**, que vuestra participación sea tan masiva y entusiasta como siempre.
Para poner un poco de orden, hemos elaborado las siguientes

BASES

1.— Puede participar todo el que lo desee.
2.— El concurso es abierto y no se establecen limitaciones en cuanto a extensión, tema elegido o número de programas a enviar.
3.— Los programas deben ser para COMMODORE 64 o SPECTRUM, tanto en versión de 16 como de 48K.
4.— Los programas tienen que ser inéditos. Serán descalificados automáticamente aquellos que hayan sido copiados de cualquier edición o publicación, nacional o extranjera.
5.— No pueden participar los programas que hayan sido enviados a otros concursos o a empresas de Sofware.
6.— Los concursantes deberán enviarnos una cassette o disco conteniendo el programa, un texto explicativo del mismo y un listado con las instrucciones correspondientes.
7.— Se efectuará una selección previa entre los programas que se vayan recibiendo. Periódicamente, un Jurado nombrado por **LOAD'N'RUN** emitirá su fallo inapelable, premiando el programa o programas ganadores con la cuantía que estime conveniente, según sea la originalidad e ingenio del mismo.
8.— Los premios NUNCA serán menores de 15.000,— Ptas. por programa, pudiendo llegar hasta 100.000.— Ptas. El Jurado podrá premiar uno o varios programas, según criterio, con igual o diferente cantidad de dinero.
9.— **LOAD'N'RUN** se reserva el derecho de editar o no los programas que se presentan al Concurso, incluyendo los ganadores, que pasarán a ser de su propiedad.
10.— Los datos personales, nombre del programa y cuantía del premio asignado serán publicados, independientemente de que sean editados o no.
11.— No se mantendrá correspondencia alguna referente al Concurso. Asimismo, **LOAD'N'RUN** no se compromete a la devolución de programas no seleccionados.
12.— Este Concurso tendrá su colofón a finales de este año 1985, de entre los programas editados el Jurado **LOAD'N'RUN**, escogerá los tres mejores, siendo sus autores agasajados en un acto, con presencia de los medios de difusión y obteniendo espléndidos regalos.

ENVIAR LOS PROGRAMAS A:
LOAD'N'RUN Concurso Programas
Apartado de correos N.º 36.099 - 08080 BARCELONA

GRAFICO 3-D

Ingéniatelas para reproducir en tu pantalla magníficos gráficos en tres dimensiones mediante ecuaciones especificadas en el programa, ten en cuenta que cuanto más originales sean tus ecuaciones más originales resultarán tus dibujos.
Por ejemplo, escribe:
? = (.5-(ABS(ABS(SIN(X))-.5)))* (5-(ABS(ABS(SIN(Y))-.5))) «RETURN»
Valor de X = 0'2*
Valor de Y = 0'2*
Valor de Z = 0'5
Naturalmente puedes inventar las ecuaciones que quieras.

MOSCAS

Destruye a todas las moscas que se cruzan en tu camino. Pero ten cuidado que no te den cuando elllas te disparan. A los 10 000 puntos obtendrás una nave extra.

CONTROL
JOYSTICK EN PORT 1
Teclado: « = Izquierda
» = Derecha
COM = Disparo

EL JOROBADO

Nuestro amigo «jorobado» tiene una importante misión que cumplir, salvar a la princesa que se encuentra secuestrada en una de las torres del castillo enemigo. Para llegar hasta ella ha de salvar una serie de obstáculos y esquivar a los guardianes que están armados con lanzas, flechas, bolas de fuego, etc. etc. Para conseguir su objetivo dispone de cinco vidas.

CONTROL
JOYSTICK EN PORT 2

TURBO DISK COPY

Te posibilitamos que puedas efectuar copias diskette/diskette a alta velocidad. Introduce en el drive el primer diskette y una vez terminado, coloca el nuevo para efectuar la copia.

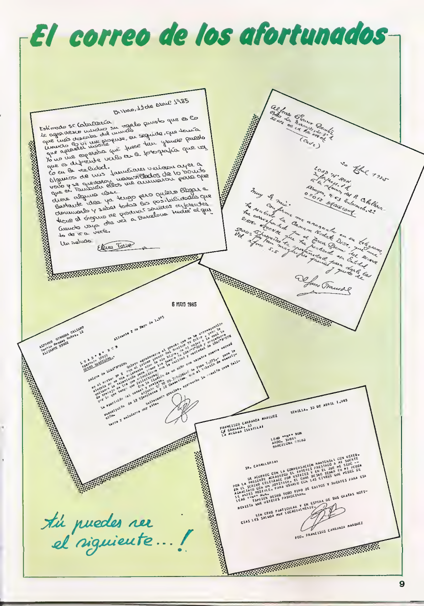
ADIVINANZA

Normalmente en los programas de este estilo se trata de adivinar un número que el ordenador tiene en su memoria, aquí se trata de lo contrario.
El ordenador te mostrará unas tablas de las que habrás de pensarte un número y tras unas preguntas tu Commodore adivinará el número escogido. ¡¡Cógele el truco!!

MUSIC BOX

Te brindamos la oportunidad de que conozcas todas las frecuencias del Commodore, durante unos minutos oirás la sintonía de la película «Flashdance» con una calidad muy alta, quizá en tu monitor no lo oigas todo lo perfectamente que sería de desear pero prueba en un buen amplificador y te quedarás francamente sorprendido.

El correo de los afortunados



Bilbao, 11 de abril 1985

Estimado Sr Caballería
le agradezco mucho su regalo puesto que es lo que más deseaba del mundo
cuando lo vi me propuse, en seguida, que tenía que aprender mucho
Yo no me esperaba que fuese tan grande puesto que es diferente verlo en la fotografía que verlo en la realidad.
Algunos de mis familiares vinieron ayer a verlo y se quedaron maravillados de lo bonito que es. También ellos me animaron para que diese alguna clase
Bastante idea ya tengo pero quiero llegar a dominarlo y saber todas las posibilidades que tiene el órgano de producir sonidos diferentes.
Cuando vaya otra vez a Barcelona tendré el gusto de ir a verle.
Un saludo

Elena Torre

Alfonso Franco Benítez
Pdo. los Naranjos 20 3º A
Jerez de la Frontera
(Cádiz)

20 Abril 1985

LOAD "N" RUN
Inforpress S.A.
A la atención del Sr. Caballería
Aragón, nº 63 Entresuelo 2º
08015 BARCELONA

Muy Sr. mío:
Conforme me anunciaba en su telegrama, he recibido la Cámara Kodak DISC, que me ha correspondido por el Tercer Premio del PRIMER SORTEO NACIONAL que ha realizado esa Entidad.
Aprovecho la oportunidad para darle las gracias por tan magnífico premio y quedo de Vd. afmo. s.s.

Alfonso Franco

---

6 MAYO 1985

ALFONSO GONGORA GALIANO
Rambla Mendez Nuñez, 12
ALICANTE 03002

Alicante 2 de Mayo de 1.985

L O A D " N " R U N
Apartado 36039
08080 BARCELONA.

Amigos de LOAD"N"RUN:
Quiero agradeceros el premio que me ha correspondido en el sorteo Nº 2 con el primer premio del Monitor TV Color, pero la alegría no es mía solamente sino de mis hijos, de mi mujer a la cual le quitamos la televisión para poner los juegos de LOAD"N"RUN y compañeros de trabajo de los que coincidimos con la calidad y variedad de LOAD"N"RUN por lo que tengo que felicitaros.
Con la ilusión de un año con cuatro nuevos esperaré la aparición del casset y revista.
Adjunto T/ BE 09.[illegible]-6 de Ptas 7.375,- para la suscripción de 12 Ejemplares y 12 Cassettes con el boletín de suscripción.
Reiterando gracias, aprovecho la ocasión para felicitaros y saludaros muy atte.

FRANCISCO CARRANZA MARQUEZ
C/ GRANADA, 33
LA ALGABA (SEVILLA)

SEVILLA, 30 DE ABRIL 1.985

LOAD "N" RUN
APDO. 36099
BARCELONA 08080

SR. CABALLERIA:

DE ACUERDO CON LA CONVERSACION MANTENIDA CON USTED, POR LA PRESENTE AGRADEZCO EL INTERES PRESTADO A MI SUERTE EN EL SORTEO CELEBRADO POR USTEDES Y EN EL QUE HE SIDO AGRACIADO CON UN JOYSTICK. EL CUAL DESEO TENER EN MI PODER LO ANTES POSIBLE, PARA USARLO CON LAS CINTAS QUE POSEO DE LOAD "N" RUN.
TAMBIEN DESEO TODO TIPO DE EXITOS Y SUERTES PARA ESA REVISTA QUE USTEDES PATROCINAN.
SIN OTRO PARTICULAR Y EN ESPERA DE SUS GRATAS NOTICIAS LES SALUDA MUY CORDIALMENTE.

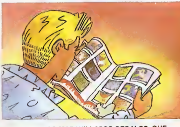
FDO. FRANCISCO CARRANZA MARQUEZ

---

tú puedes ser el siguiente...!



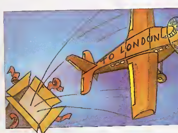
TU MEJOR ACIERTO, HA SIDO COMPRAR EL NUMERO EXTRA DE VERANO DE LOAD'N'RUN.



DESCUBRE LOS MARAVILLOSOS REGALOS, QUE TENEMOS, PARA TODOS VOSOTROS.



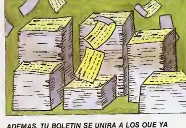
HAY MAGNIFICOS PREMIOS PARA TODOS LOS BOLETINES DE SUSCRIPCION QUE RECIBAMOS DENTRO DE LOS MESES DE JULIO Y AGOSTO.



TENEMOS 3 VIAJES A LONDRES PARA LAS PRIMERAS SUSCRIPCIONES.



Y CAMISETAS PARA TODOS.



ADEMAS, TU BOLETIN SE UNIRA A LOS QUE YA TENEMOS PARA EL SORTEO DEL VIAJE A DISNEYLANDIA.

DESCRIPCION DE LOS PREMIOS

VIAJE A LONDRES

Agencia: Viajes Barceló, S.L.
Avion: Iberia, linea regular (horario a elegir)
Hotel: Park Plaza
Habitación: Individual con baño
Duración del viaje: De Jueves a Domingo o de Viernes a Lunes
Fechas a elegir: Entre el 16/9 al 31/10 de 1985
Obsequio: Bolsa de viaje

EQUIPO DE TENIS «DONNAY»

— Bolsa «DONNAY» grande mod. TEAM 325
— Raqueta de Tenis «DONNAY» mod. BJORN BORG
— Lata de 3 pelotas «PENN 1»

CHANDAL

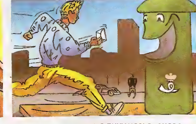
— Chandal 2 piezas color amarillo con inscripción LOAD'N'RUN

CAMISETAS

— Camiseta color amarillo con serigrafia LOAD'N'RUN.



SUSCRIBETE A LOAD'N'RUN, RELLENA INMEDIATAMENTE EL CUPON CON TODOS LOS DATOS MUY CLAROS.



Y SIN PERDIDA DE TIEMPO ENVIANOSLO ¡AHORA MISMO!. NO TE DEMORES E INTENTA SER EL PRIMERO EN LLEGAR A LA CARRERA DE PREMIOS.



EQUIPOS DE TENIS PARA LOS SIGUIENTES.

CHANDALS PARA LOS MAS REZAGADOS.



A MEDIADOS DE SEPTIEMBRE SE SORTEARA EL VIAJE AL MARAVILLOSO MUNDO DE DISNEY. ¡QUE TENGAS SUERTE!.



EN SU MOMENTO SE HARA PUBLICO EL NOMBRE DEL AFORTUNADO QUE VIAJE A E.E.U.U. CON LOAD'N'RUN.

COMPUTER Club

Soy poseedor de un COM 64 y me interesa el intercambio de todo tipo de programas y juegos.
ANTONIO RODRIGUEZ DIAZ. C/. Jose Antonio, 9, 1º C. Tel. (958) 37 00 80. IZNALLOZ - Granada.

Cambio o vendo programas para COM 64. En especial tecnicos, estadisticos y de entretenimiento. Tengo estupendos programas de juegos.
JAIME PEREZ MORENO. C/. Alamos, 5, 4º B. Tel. 58 13 38. ALCALA LA REAL - Jaen.

Deseo vender o cambiar revista LOAD'N'RUN Nº 2 con cinta especial COMMODORE comprada por error, la cambio por cinta para Spectrum de poco más o menos su valor. Tengo hasta el Nº 3.
JULIAN SEGUEN GARCIA. C/. Serradilla, 28. 28044 MADRID.

Deseo intercamnbiar cassette de juegos preferentemente, y contactar con alguien que pueda prestarme un copion, preferentemente de Madrid.
JAVIER GIL ASENJO. C/. Sta. Virgilia, 7, 6º 3º. MADRID. Tel. (91) 763 91 46.

Desearia contactar con poseedores de CMB 64 de Barcelona para intercambiar juegos y experiencias.
ANTONIO JESUS LUQUE ARIAS. C/. Pintor Mir, 7, 3º 2ª. 08031 BARCELONA.

Desearia intercambiar programas para el CMB 64, tengo mas de 150 programas. Prometo responder todas las cartas.
RAFAEL CERVANTES SANTAMARIA. C/. Felipe II, 76-78. At. 6º. 08027 BARCELONA.

Desearia intercambiar programas con usuarios del COM 64 de toda España. Contactar con
RICARDO DAVID ALBA. C/. Sumatra, 0-2. EL ATABAL - Malaga-10.

Poseo un CBM 64 y estoy interesado en contactar con chicos de Madrid para cambiar juegos y experiencias.
GUILLERMO CIFREDO NAVARRO. C/. Sanchez Bascaiztegui, 20. 28007 MADRID.

Vendo ZX 81 en perfecto estado ampliado a 16 K. por 14.000'— Pts. Preguntar por PABLO al Tel. (93) 201 74 76.

Tengo el Copion para CBM 64. Lo cambio por programas de uso comun en cassette.
F. SWEDAN. C/. Girasol, 5, 1º izq. SANTANDER 39010.

Vendo consola videojuegos Colecovision con 3 juegos Pitstop Zaxxon y Mouse Traip con 2 Joystick por solo 25.000'— Ptas.
JOSE BETORZ MARTINEZ. C/. Gandurer, 59, 6º 2ª. 08021 BARCELONA.

Vendo VIC-20 comprado en Noviembre del 83. Introduccion al Basic parte 1 con dos cintas, cartucho ajedrez Sargon II y dos cintas con 20 programas tecleados todo por 20.000'— Ptas.
FRANCISCO LORDAN VILLANUEVA. C/. Urgel, 230, At. 3ª. 08036 BARCELONA.

Vendo impresora CBM 64 MPS 801 comprada en Enero 85 regalo al comprador programas. Vendo consola ATARI mas tres cartuchos juegos. 10.000'— Ptas. o cambio por datacassette CBM 64.
VICTOR CALVO MEDINA. C/. Beatas, 20, 3º D. 29008 MALAGA.

Cambio juegos CBM 64 mas de 500 titulos, utilidades tambien, todo disco o cinta. Mada tu lista y te mandaré la mia. Interesados contactar con:
VICTOR J. CALVO MEDINA. Tel. (952) 21 44 09.

Vendo todo tipo de programas, interesados llamar a:
FERNANDO BORDAS. Tel. (93) 349 42 13.

Desearia intercambiar programas CBM 64, utilidades y juegos.
ROGER MONTSERRAT. C/. Alcalde de Mostoles, 2, 2º. 08025 BARCELONA.

Intercambio programas de gestion y utilidades (Stock, Base datos, etiquetas, etc...)
FRANCISCO ALCAIDE TARIN. C/. Joaquin Marin, 10. VALENCIA.

Vendo videopac 67.000'— con 3 juegos incluidos. Mas informacion llamando al tel. (93) 249 88 18, preguntar por JAVIER. Tardes de 3 a 6.

Club COMMODORE de Jerez. Funcionamos como un Club de Video, tu pones un programa y podrás intercambiarlo por otro cada 15 dias, numerosos descuentos y sin pagar ninguna cuota.
ALFONSO FRANCO BENITEZ. C/. Bda. Los Naranjos, 20, 3º A. JEREZ DE LA FRONTERA - Cadiz.

Vendo juegos para CBM 64 con SKRAMBLE, Flight Path 737, Bugaboo (La Pulga), one on one, solo flight. Entre 800 y 1.000 Ptas. cada uno. Cintas originales.
FEDERICO BIOSCA. Tel. (96) 334 72 48.

Cambio o vendo programas de utilidades para el COM 64, tambien estoy interesado en el intercambio de experiencias. Interesados llamad o escribid a
ALFONSO FRANCO BENITEZ. Bda. Los Naranjos, bloque 20, 3º A. JEREZ DE LA FRONTERA - Cádiz. Tel. (956) 32 05 87.

Vendo impresora BROTER EP 22 para CBM 64, es maquina de escribir y calculadora con teclado AZERT con interface RS-232-C y su correspondiente cable. Todo por 50.000'— Ptas. Interesados llamar a
JODRI GARRIGA. Tel. (93) 555 17 48 (22 hrs.).

Deseaña contactar con usuarios del CBM 64 para intercambio de todo tipo de programas en disco o cassette, poseo programas para hacer copias de discos con proteccion. Llamar horas trabajo a
TOMAS AHUMADA CAPUTTO. Tel. (91) 895 10 25 y 895 03 09.

Vendo el juego PitfallI-II para el CBM 64 en cinta original. Precio a convenir. Tambien interesan intercambios de juegos y programas de todo tipo para el CBM 64. Llamar a
ANGEL LAZARO ESCUDER. Tel. (93) 347 24 85 de BARCELONA.

Vendo y cambio programas de todo tipo para CBM 64, tambien os aviso de que está en vias de aparicion nuestro superclub, interesados, escribid a
XAVIER GLZ DE MENDOZA GARCIA. C/. San Francisco, 1. VITORIA - Alava. C.P. 01001.

Vendo CBM 64 del 84 por 40.000'— Ptas. Tambien vendo lote de programas, Gen Caract Decathlon, Dacman, U3 Turbo, Music-64 todos juntos 4.500'— o 1.000 — por separado.
EDUARDO POMEROL. Tel. (93) 218 06 35.

Cambio y vendo programas didacticos y juegos para el CBM 64. Poseo gran variedad de juegos.
FRANCISCO MOREIRA PUJALTE. C/. Hnos. Pinzon Nº 10. ALICANTE. Tel. (966) 38 57 01.

Vendo CBM 64 más lote de 50 programas (valorados en 40.000 Ptas.) todo por 64.000 — Ptas. De no venderlo estaria interesado en intercambiar programas de todo tipo.
JOSE LUIS GALLARDO. C/. Circunvalacion, 2, 1º C. 18007 GRANADA.

COMPUTER Club

Cambio 15 juegos por algún programa Turbo que no sea Turbo Tape 64.
Llamar a SANTI RIVELLES. Tel. (93) 349 06 89.

Interesaría cambiar o vender programas de juegos, utilidades y comerciales. Estos dos últimos tipos principalmente.
Escribir a TONI PRAT. C/. Marina, 221. 08013 BARCELONA.

Desearía contactar con Clubs y saber si en Valencia existe alguno.
Escribir a MIGUEL OLIVER CASARES. C/. Ruiz de Lihori, 8. FOYOS - Valencia.

Vendo cinta original del juego de CBM 64 «PITFALL II». Precio a convenir. También interesaría intercambios de todo tipo de programas para el CBM 64.
Llamar a ANGEL LAZARO ESCUDER. Tel. (93) 347 24 86.

Vendo ordenador ZX 81 16K comprado en Semana Santa del 84. Regalo juegos. Precio a negociar.
Llamar a CARLOS FCO. DOMINGO. Tel. (93) 325 47 30 o escribid a C/. Aragón, 63, 4.º 1.ª. 08015 BARCELONA.

Cambio dos cintas para CBM 64 «FLIGHT PATH 737» y «FUTBOL MANAGER» por la cinta «SOLO FLIGHT» (Simulador de vuelo).
Interesados llamar a MANUEL JOSE RODRIGUEZ. Tel. (977) 23 56 91.

Vendo (Simulador de vuelo) «SOLO FLIGHT» en cinta para CBM 64 con instrucciones en castellano por 1.500 pts. P.V.P. 3.900'—.
Llamar o escribir a ANTONIO RUIZ SERRANO. C/. Avda. Marquès San Mori, 31-39. BADALONA - Barcelona. Tel. (93) 398 23 87.

Desearía intercambiar programas (juegos o utilidades) para CBM 64 en cassette.
Escribir a XAVIER COTS FERNANDEZ. C/. Rosanes, 32, 2.º. MARTORELL - Barcelona. Tel. (93) 775 56 49.

Estoy interesado en cambiar programas de todo tipo para CBM 64.
Llamar a JOSE LUIS RODRIGUEZ SAAVEDRA. Tel. (93) 340 39 27. Preferentemente por las noches.

Vendo VIC-20 comprado en Diciembre 83, por pasarme a ordenador mayor. En perfecto estado y sólo por 19.000'— Ptas. Regalo cartucho «SARGON II CHESS», cassette de introducción al Basic I y varios programas.
Escribir a ANTONIO ROSSELLO ARTIGUES. C/. Proissos, 23. FELANITX - Palma de Mallorca.

Compraría cartucho SIMON'S BASIC (con instrucciones), cartucho de International Soller (Futbol) y guía de referencia al programador. Todo para CBM 64. Imprescindible perfecto estado.
Escribir a FEDERICO BIOSCA. C/. Grabador Esteve, 11, pta. 7. - 46004 VALENCIA.

Somos EL C.U.C. (Club de Usuarios del Commodore 64). Tenemos grandes ventajas para vosotros.
Escribid a C.U.C. Apartado Correos 36.010 - 08030 BARCELONA. Responderemos todas las cartas. Sin interés económico.

Cambio juegos, utilidades CBM 64. Interesados mandar lista Apartado 92, LA CENIA - Tarragona. Yo os mandaré la mía para que podáis escoger. Interesa correspondencia con trucos y habilidades.

Vendo enciclopedia de la informática editada por Nueva Lente (4 Tomos) 5.000 Ptas. Escribid a JUAN C. VALVERDE. Avda. de las Universidades N.º 6, interior 6.º, C-1. 48007 BILBAO - Vizcaya.

Somos dos chicos de Terrassa, deseamos intercambiar todo tipo de programas para el CBM 64. Mandanos tu lista con tu dirección y te contestaremos.
ANTONIO RODO. Rambla Egara, 203, 1.º 1.ª. TERRASSA - Barcelona.

Estoy interesado en el cambio de programas, utilidades y juegos.
Llamar a JOSE LUIS RODRIGUEZ SAAVEDRA. Tel. (93) 340 39 27.

Vendo organo Casio PT-20 apenas con uso, comprado el 5-12-84. Precio 8.000'— Ptas.
Llamar a FELIPE TOLEDO. Tel. (985) 36 98 65.

ANUNCIOS GRATUITOS

Completa los cuadros en letra de imprenta, utilizando un solo espacio por letra. Atención solo se admitirán los anuncios que lleven la dirección completa (calle, numero, población, codigo postal, provincia), el apartado postal o telefono solo no basta. Para las ventas de material de segunda mano indicar mes y año de compra.

Señalar con una cruz el apartado (uno solo) en que deseen publicar su anuncio.

☐ Clubs ☐ Contactos ☐ Compra de material ☐ Venta de material ☐ Diversos

¿De qué ordenador dispone? **¿Es usted suscriptor?** ☐ Sí ☐ No

Nombre

Direccion

Poblacion C. P.

Estos pequeños anuncios están reservados exclusivamente a particulares y sin objetivos comerciales: intercambio y venta de material de ocasión, creación de clubs, cambio de experiencias, contactos y cualquier otro servicio útil a nuestros lectores.

LOAD'N'RUN, no garantiza ningun plazo de publicación y se reserva el derecho a rehusar un anuncio sin tener que dar ninguna explicación.



Boutique L'N'R



KIT AMPLIFICADOR L'N'R PARA TU SPECTRUM

¡DIVIERTETE MONTANDO TU PROPIO KIT-AMPLIFICADOR!

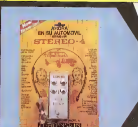
PODRAS OIR, CON TODA CLARIDAD, LA VOZ, LA MUSICA Y EL SONIDO DE TU SPECTRUM.

EL KIT INCLUYE UNA CAJA MUY PRACTICA DONDE COLOCARLO UNA VEZ MONTADO Y UN FOLLETO CON LAS INSTRUCCIONES DETALLADAS DE MONTAJE.

¡Y SOLO POR **1.500,—** PTAS. GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS!

TOTALMENTE GARANTIZADO POR LOAD'N'RUN.

¡VALE LA PENA, TE SORPRENDERA!



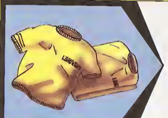
STEREO BOX 4

ES UNA NOVEDAD QUE TE OFRECE LOAD'N'RUN.

CONECTANDO EL «STEREO BOX» A TU RADIO CASSETTE, SOLO OIRAN MUSICA LOS QUE LO DESEEN. DE ESTA FORMA NO TE MOLESTARAN MIENTRAS CONDUCES O DEJARAS DORMIR A TUS ACOMPAÑANTES.

EL «STEREO BOX» ES DE MUY FACIL INSTALACION Y ESTA TOTALMENTE GARANTIZADO POR LOAD'N'RUN.

PRECIO: **1.995.—** PTAS. GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS.



EL DISTINTIVO PARA LOS ADICTOS A LOAD'N'RUN.

ESTUPENDAS CAMISETAS SERIGRAFIADAS CON EL DISTINTIVO DE LOAD'N'RUN.

A PRECIO ESPECIAL PARA TODOS LOS QUE VIBRAIS CADA MES CON LOS JUEGOS Y UTILIDADES.

¡ATENCION! ESTA CAMISETA LA PODEIS CONSEGUIR GRATIS JUNTO CON OTROS ESTUPENDOS REGALOS SI OS SUSCRIBIS ESTE MES. FIJATE BIEN EN LAS PAGINAS CENTRALES.

PRECIO 350,— PTAS. GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS

¡NO TE OLVIDES DE SEÑALAR LA TALLA!

CUPON PEDIDO «BOUTIQUE LOAD'N'RUN»

- ☐ KIT AMPLIFICADOR L'N'R SPECTRUM
- ☐ «STEREO BOX 4»
- ☐ CAMISETA L'N'R'.
  - ☐ Talla Super Grande
  - ☐ Grande ☐ Mediana

NOMBRE ....

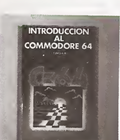
DIRECCION .... TEL. ....

POBLACION .... D.P. ....

ADJUNTO TALON NOMINAL POR .... PTAS.

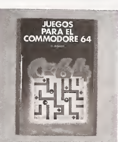
Agenda L'N'R

Biblioteca L'N'R



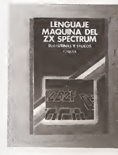
TITULO: INTRODUCCION AL COMMODORE 64
AUTOR: I. Sinclair
Nº de Páginas: 151
Encuadernación: Rústica
P.V.P.: 1.200'— Ptas.

Comentario. «Introducción al Commodore 64» constituye una guía y un libro de consulta para todos los usuarios del Commodore 64, siendo un libro imprescindible para sacarle el máximo provecho a este nuevo y potente ordenador. Expone de forma comprensible, y con numerosos ejemplos, la sintaxis del BASIC, siendo un útil libro de consulta para el usuario experimentado y una valiosa guía para el menos experto. El libro presenta y describe en detalle las características que proporcionan a este ordenador su notable valor tanto para aplicaciones de gestión como para uso doméstico.



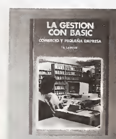
TITULO: JUEGOS PARA EL COMMODORE 64
AUTOR: O. Bishop
Nº de Páginas: 159
Encuadernación: Rústica
P.V.P.: 1.200'— Ptas.

Comentario: El libro nos presenta veintiún excitantes juegos de alta calidad, los cuales se han comprobado.
A cada programa le acompañan sus correspondientes instrucciones, le muestran como se juega. La forma en que el programa trabaja se explica con detalle, a la vez que se dan algunos consejos para conseguir tácticas para ganar. También se dan algunas indicaciones acerca de como introducir algunas variaciones en los juegos, pudiendo así aportar sus propias ideas.



TITULO: LENGUAJE MAQUINA DEL ZX SPECTRUM
AUTOR: P. Pellier
Nº de Páginas: 126
Encuadernación: Rústica
P.V.P.: 1.200'— Ptas.

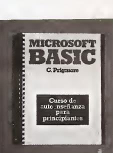
Comentario: Esta obra presenta de manera progresiva el ensamblador del microprocesador Z80 y su aplicación sobre el ZX SPECTRUM. Está destinado a aquellas personas que desean saber más sobre el funcionamiento interno de este microordenador para sacarle mayor partido, según sus posibilidades, y aumentar la velocidad de ejecución de los programas.
Además de las instruccionesa abundantemente detalladas del Z80, este libro suministra una serie de subprogramas que serán excelentes ejemplares para los principiantes, a los cuales les permitirá fácilmente la ejecución de complejos programas en ensamblador. Particularmente explica como escribir o dibujar en la pantalla o en la impresora, programar la salida sonora o la salida de cassette y detectar las teclas pulsadas en el teclado.



TITULO: LA GESTION CON BASIC (COMERCIO Y PEQUEÑA INDUSTRIA)
AUTOR: G. Ladevie
EDICION: Primera
Nº de Páginas: 127
Encuadernación: Rústica
P.V.P.: 1.200'— Ptas.

Comentario: Si tiene algunas nociones de BASIC y desea explotar al máximo sus posibilidades y en particular dentro de la gestión. Este libro está directamente destinado a ello. Descubrirá programas completos, con los diagramas de flujo, las explicaciones y en fin (lo más importante...) un listado de cada programa.
Pero además de los programas de aplicaciones encontrarás los métodos necesarios para una buena programación. El objetivo de este libro es doble, darle programas de gestión utilizable para pequeñas aplicaciones y también los medios de lanzarle hacia esta aventura. La realización de sus programas de gestión.

Biblioteca L'N'R



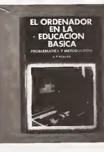
TITULO MICROSOFT BASIC (CURSO DE AUTOENSEÑANZA PARA PRINCIPIANTES)
AUTOR C Prigmore
Nº de Páginas 211
Encuadernación Rústica con canutillo
P V P 2 400'— Ptas

Comentario. Es una guía para aprender a programar por sí mismo, paso a paso y escrita para poseedores de ordenadores y para todos aquellos que quieran aprender a escribir sus propios programas. Contiene muchos ejemplos y ejercicios y todos ellos con sus soluciones, además de utilizarse incluso sin un microordenador con el que practicar.



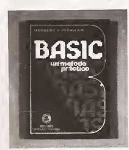
TITULO JUEGOS DINAMICOS PARA EL ZX SPECTRUM
AUTOR Tim Hartnell
Nº de Páginas 169
Encuadernación Rústica
P.V.P. 1.200'— Ptas

Comentario El autor nos brinda en este libro veinte juegos dinámicos para el ZX SPECTRUM. Aparecen desde juegos de tablero hasta juegos de acción e incluye un gran juego de aventuras.
Se introduce cada juego con detalle y, en la mayoría de los casos, se explica línea por línea. Se han subrayado los trucos y las técnicas especiales usadas por los programadores y Tim Martnell le sugiere como los puede aplicar a sus propios programas. Al final del libro se ha incluido un capítulo con sugerencias para mejorar sus programas.



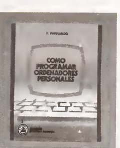
TITULO EL ORDENADOR EN LA EDUCACION BASICA (PROBLEMATICA Y METODOLOGIA)
AUTOR A P Mullan
Nº de Páginas 165
Encuadernación Rústica
P V P 1 200'— Ptas

Comentario: Este es un libro dedicado a los maestros y a cuantos se relacionan con la utilización de los microordenadores en la escuela primaria. No presupone ningún conocimiento previo sobre los ordenadores y, sin embargo, proporciona una guía completa a través de este tema. Los maestros y los padres que utilicen los ordenadores con fines educacionales encontrarán que este es un texto legible a instructivo.
Se presentan las líneas a seguir respecto a que es lo que hay que buscar en los distintos programas y como utilizarlos mejor, esto se expande en el capítulo de los maestros como programadores. Después se dedican dos capítulos al niño como programador. El primero considera la resolución de problemas, y el segundo explora lenguajes y objetivos. Se describe una metodología que utiliza el LOGO y la tortuga de suelo y se discuten la simplicaciones de la utilización de los micros en el plan de estudios de las escuelas.



TITULO BASIC
AUTOR H D. Peckham
Nº de Páginas 308
Encuadernación Rústica
P V P 2 600'— Ptas.

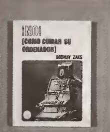
Comentario El texto está organizado en diez capítulos más dos apéndices. Cada capítulo constituye un módulo de formación que exige una o dos horas de clase teórica y posiblemente tres o cuatro horas fuera de clase. Al final de cada capítulo hay pruebas de repaso que dan al estudiante la posibilidad de ver si domina los objetivos. El texto se puede usar de varias formas. Está probada su eficacia en un curso libre, abordando cada vez el tema que se quiera y avanzando como se desee, pero también se puede hacer una lectura tradicional, finalmente también se puede seguir, con una mínima supervisión, como libro para autodidactas.



TITULO: COMO PROGRAMAR ORDENADORES PERSONALES
AUTOR: R. Farrando
Nº de Páginas: 144
Encuadernación: Rústica
P.V.P.: 1.200'— Ptas.

Comentario: Esta obra nos presenta una colección de programas que pretenden abrir horizontes sobre nuevas aplicaciones del ordenador personal, especificando los detalles necesarios para la programación de cada una de ellas.

Los programas expuestos en este libro han sido tratados con varios ordenadores personales existentes en el mercado, lo que permitirá al lector comparar las diferencias de programación, unas veces más sencillas y otras más complejas, según las prestaciones de los diferentes ordenadores.



TITULO: ¡NO! (COMO CUIDAR A SU ORDENADOR)
AUTOR: R. Zaks
Nº de Páginas: 224
Encuadernación: Rústica
P.V.P.: 1.400'— Ptas.

Comentario: Actualmente los ordenadores personales han llegado a ser tan simples que cualquiera puede operarlos con un mínimo de enseñanza previa y sin riesgos reales, al menos en principio. Pero si el ordenador se utiliza con fines comerciales se han de tomar las precauciones adecuadas para salvaguardar la información y asegurar un funcionamiento fiable.

Este libro le enseñará la forma correcta de manejar y cuidar todos los elementos de un sistema de ordenador. Encontrará, además, recomendaciones relativas a qué hacer cuando algo no funciona, y también precauciones de seguridad.



TITULO: INTRODUCCION AL PASCAL
AUTOR: R. Zaks
Nº de Páginas: 392
Encuadernación: Rústica
P.V.P.: 2.400'— Ptas.

Comentario: Este libro ha sido escrito con la intención de hacerlo legible para todo el mundo, tanto para programadores principiantes como para experimentados y para todos aquellos deseosos de aprender PASCAL con rapidez.

Por la potencia de este lenguaje, equipado con elaborados instrumentos, ha sido todo un reto tener que explicar todas estas características de forma simple y progresiva, sin que el principiante se pierda o el programador avanzado se aburriese.

El libro incluye muchos ejercicios al final de cada capítulo, con los que el lector podrá ejercitar su capacidad y sus conocimientos.



TITULO: PROGRAMAR EN BASIC MICROSOFT
AUTOR: Gabriel Domínguez
Nº de Páginas: 328
Encuadernación: Rústica
P.V.P.: 1.900'— Ptas.

Comentario: Por su flexibilidad y sensatez, la versión BASIC de MICROSOFT está siendo aceptada por casi todos los microordenadores e incluso está siendo introducida en todas las versiones operativas CP/M.

Pensado para conversar con el programador (en su propio idioma) utiliza palabras ordinarias y comprensibles, con las cuales puede crearse el flujo de instrucciones que componen el programa.

El propósito de este libro es de explicar detalladamente qué son y para qué sirven tales palabras de un modo gradual; de manera que tras la propia explicación se añade uno o más ejemplos. No sigue un orden alfabético, sino otro que se podría llamar de utilidad; es decir, aquel que sirva al lector para que, al terminar su descripción, pueda construir un programa por muy rudimentario que éste sea.

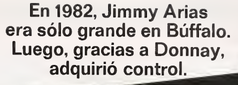
Ultimas noticias

MUY IMPORTANTE: Los que todavía no lo hayais hecho enviad rápidamente el boletín de suscripción. Continuamos repartiendo premios a los nuevos suscriptores, ya sabeis que los primeros en llegar tendrán mejores premios. ¡No os los perdais!

URGENTE: El día 31 de Agosto cerramos el plazo de admisión para el sorteo del viaje a Disneylandia. El sorteo se realizará a mediados de Septiembre y el resultado del sorteo lo publicaremos en nuestro número de Octubre. El agraciado recibirá el premio en la sucursal de Viajes Barceló de su población.

Como ya os prometimos el mes pasado, en este número os hemos incluido el programa especial para solventar los fastidiosos problemas teóricos de carga. Esperamos que ya no os tengais que romper la cabeza con el dichoso tornillito.

Atención amigos, tened presente que este número es «Julio/Agosto» por lo que el mes que viene no nos busqueis en los kioskos porque nosotros... ¡También nos vamos de vacaciones! (Por fín).



En 1982, Jimmy Arias era sólo grande en Búffalo. Luego, gracias a Donnay, adquirió control.

1982 · ATP N° 104

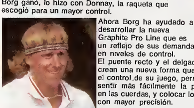
1984 · ATP N°6

A mediados de 1982, poca gente estaba impresionada por el juego de Jimmy, excepto sus vecinos en Buffalo, Estados Unidos. En el lugar 104 del computador, Arias, de 17 años, estaba siendo batido en los torneos tan rápidamente, que siempre veía más partidos de los que jugaba.

Luego adquirió control .. y surgió de entre la élite para colocarse el sexto del mundo al final de 1983.

Un destacado cambio de acontecimientos.

Hubo un tiempo en que incluso Bjorn Borg no era más que un joven prometedor. El adquirió control... sobre si mismo, en la pista, en el juego. Se convirtió en un campeón, cada gran título que Borg ganó, lo hizo con Donnay, la raqueta que escogió para un mayor control.



Ahora Borg ha ayudado a desarrollar la nueva Graphite Pro Line que es un reflejo de sus demandas en niveles de control. El puente recto y el delgado perfil crean una nueva forma que le permite el control de su juego, permitiendo sentir más fácilmente la pelota en las cuerdas, y colocar los golpes con mayor precisión.

Así que adquiera una nueva Donnay Graphite Pro Line para su próximo partido y adquiera control.

